

SEPTIEMBRE 15, 2018

DEPARTAMENTO DE MINISTERIOS JUVENILES DE LA ASOCIACIÓN GENERAL

DIA DEL CONQUISTADOR



IDENTIDAD

¿QUIÉN ERES TÚ?

2 CORINTIOS 5:17

SALUDOS

GARY BLANCHARD

Director Mundial de Jóvenes

"¡Saludos, jóvenes! Créanlo o no, el diablo quiere que encuentres tu identidad en una variedad de cosas falsas, ¡pero Dios quiere que encuentres tu identidad en Jesús! ¡Ten la seguridad de que cuando recibes a Jesucristo como tu Salvador, te conviertes en un hijo de Dios! (1 Juan 3:1) ¡Ahora tu identidad se define por Aquel *de quien eres hijo*! ¡Cuando comprendes esto y lo crees con todo tu corazón, te comienzan a suceder cosas increíbles! ¡Tendrás una sana confianza en ti mismo! Confianza en la presencia de Dios contigo y confianza en la relación con tu prójimo. ¿Por qué? ¡Porque eres parte de la realeza! Ustedes son hijos e hijas de Dios a través del asombroso amor de Jesucristo demostrado en la cruz. Deja de agachar tu cabeza, permitiendo que Satanás, el pecado u otros te superen, te desanimen y te deprimen. ¡En lugar de eso, camina en el Espíritu como un hijo del Rey! Al celebrar el Día de los Conquistadores, ¡celebra quién eres en Cristo!

PAKO MOKGWANE

Director Asociado de Jóvenes

Los seres humanos han sido creados a imagen de Dios (Génesis 1:26, 27). De todas las cosas creadas por Dios (Padre, Hijo y Espíritu Santo), solo los seres humanos fueron formados a su imagen. Entonces, la historia de la creación es un recordatorio perpetuo de que Dios nos valora tanto, que nos crea a su imagen. El pecado cortó la conexión entre Dios y nosotros, pero a través de Jesús se restableció la conexión y tenemos una nueva vida. Tiene sentido conocer a Jesús por nosotros mismos para que podamos descubrirnos en Él y solo para Él. Eres un Conquistador creado a la imagen de Dios para un propósito especial. No permitas que nada destruya o quite tu identidad en Jesús. ¡Protege tu identidad! ¡Preserva tu identidad! ¡Ama tu identidad! ¡Vive tu identidad!

ANDRÉS PERALTA

Director Asociado de Jóvenes

¡Saludos, Conquistadores! Al celebrar el Día del Conquistador, no olvides que Dios te ama. De hecho, Él te ama tanto que dio a su Hijo para morir por ti antes de que tú fueras creado (Juan 3:16). Dios tiene un plan especial para tu vida y, si lo aceptas, lo hará realidad y te bendecirá más allá de tu imaginación. Al asumir quién eres en Cristo, tienes la oportunidad de ser la cara, la voz, las manos y los pies de Jesús para tus amigos y familiares. Que el amor del Señor te motive a ser siempre siervo de Dios y amigo de la humanidad. Oro para que, al celebrar el Día Mundial de los Conquistadores, el Espíritu de Dios te capacite para llevar el mensaje del advenimiento a todo el mundo. ¡Sé bendecido, sé una bendición y recuerda quién eres en Cristo!

INFORMACIÓN

TEMA: IDENTIDAD

El Día del Conquistador debe ser una celebración que incluya:

1. Actividad espiritual (Escuela Sabática y Culto).
2. Actividades de testificación y servicio comunitario (sábado por la tarde).
3. Actividades sociales (al finalizar el sábado).

8 recomendaciones para el Día del Conquistador:

1. Los servicios en la Iglesia, incluido el Culto Divino, deben ser conducidos por los Conquistadores.
2. Participar en el servicio comunitario el sábado por la tarde.
3. Recolección de una ofrenda especial para el Ministerio de los Conquistadores.
4. Es una excelente oportunidad para celebrar un bautismo.
5. Estudiar la historia de los Conquistadores.
6. Tomar una foto oficial del club y compartirla en las redes sociales bajo el hashtag #WPD18
7. Memorizar el texto bíblico para el Día del Conquistador 2018 (2 Corintios 5:17).
8. Que los Conquistadores inviten a sus amigos a compartir las actividades de ese día.

Recursos disponibles:

1. Información general sobre el Día del Conquistador 2018.
2. Programa sugerente para la Escuela Sabática y el Culto Divino.
3. Video promocional del Día del Conquistador 2018.
4. Marcas de agua para ser usadas en presentaciones.
5. Promocionales para redes sociales.
6. Ideas para volantes.
7. Sermón.
8. Presentación del sermón en Keynote y Power Point.
9. Presentación de la historia de los Conquistadores
10. Video de saludos de los líderes de las divisiones.
11. Recomendaciones para actividades de servicio comunitario
12. Recomendaciones para actividades sociales
13. Estadísticas de Ministerios Juveniles

¿QUIÉN ERES?

¿Quién eres?

A esa pregunta generalmente uno responde con un nombre. Pero muchas veces, la gente espera escuchar algo más que tu nombre. Algunas veces la pregunta se refiere a tu trabajo, tu función o tu estado. Otras veces, la pregunta tiene más un sentido relacional. En mi caso, soy pastor, esposo de Martha y padre de Melany. Sin embargo, si Martha me hace la misma pregunta, la respuesta seguramente sería diferente.

Como puedes ver, hay muchas formas de definir nuestra identidad. En cualquier caso, lo que creemos que somos determina nuestras acciones y nuestras limitaciones. Me gustaría contarte sobre cuatro aspectos de mi identidad. Los compartiré contigo a pesar de nuestras posibles diferencias. Estos aspectos son relevantes porque no son tan volátiles como otros y me proporcionan estabilidad en un mundo cambiante.

¿Quién soy yo para Dios?

Soy parte de su plan eterno. Él me eligió incluso antes de que Él creara el mundo (Efe. 1:4) para ser un objeto de su amor eterno (Jer. 31:3). Yo soy la gloria de su creación (Sal. 8:5), hecho a su imagen y semejanza para poder relacionarme con Él (Gén. 1:26, 27). Sobre todo, Él me ama tanto que estuvo listo para hacer el mayor sacrificio de todos por mí (Juan 3:16; Rom. 8:32).

¿Quién soy yo en Cristo?

Soy un pecador redimido y perdonado (Rom. 3:23-25; Col. 1:14). Con su fuerza, soy más que un vencedor de todos los ataques enemigos (Rom. 8:37-39). Soy el objeto de su ministerio de intercesión (Heb. 7:25; 8:1-2; 1 Juan 2:1). Soy parte de su cuerpo en la tierra, esa es la iglesia (1Cor. 12:27; Efe. 5:23). Soy una exhibición de su poder transformador (Efe. 3:10). Yo soy el templo del Espíritu Santo (1 Cor. 6:19, 20). Soy alguien a quien Dios está determinado a perfeccionar (Fil. 1:6).

¿Quién soy yo para el mundo?

Soy un embajador de Dios (Juan 17:18), un instrumento de influencia y transformación (Mateo 5:13-16; 13:33), un modelo alternativo de Dios para el estilo de vida satánico (Efe. 2:1-10), la razón por la cual el mundo aún tiene esperanza (Apocalipsis 7:1-3).

¿Quién soy yo en estos tiempos finales?

Soy parte de un equipo especial de rescate de Dios, el remanente (Apocalipsis 12:17; 14:12), poseedor de un mensaje especial de salvación (Apoc. 14:6-12), uno llamado especialmente a ser parte del conflicto final entre el bien y el mal (Apoc. 16:14-16), parte del pueblo que se prepara para su venida, y un pronto ciudadano de la ciudad de Dios (Apoc. 21:1-3).

En resumen: no importa lo que soy, lo que he sido o lo que seré, soy parte del plan de Dios y soy una persona especial para Cristo.

¿Quién eres tú?

ESTADÍSTICAS DE LOS MINISTERIOS JUVENILES ASD

DIVISIÓN	NO. DE SJA	MEMBRESÍA JA	CLUBES EMBAJADORES	MEMBRESÍA EMBAJADORES	# CLUBES DE CONQUISTADORES	MEMBRESÍA CONQUISTADORES	# CLUBES DE AVENTUREROS	MEMBRESÍA AVENTUREROS
ESTE CENTRAL AFRICA	9,368	183,559	5,368	162,237	9,879	282,599	8,318	174,126
INTER EUROPEA	838	15,018	542	5,496	821	8,580	682	6,882
EURO ASIÁTICA	285	1,188	4	36	339	2,992	188	1,213
INTER AMERICA	19,336	540,280	430	8,620	5,322	128,293	4,309	83,206
NORTE AMERICA	TBD	TBD	N/A	N/A	2,380	56,625	1,660	22,530
ASIA PACÍFICO NORTE	673	28,817	555	22,060	410	7,959	49	437
SUD AMERICA	22,297	737,275	TBD	TBD	9,770	258,103	5,442	98,976
SUDAFRICA OCÉANO ÍNDICO	12,957	510,105	9,820	122,657	10,624	680,915	8,347	801,277
PACÍFICO SUR	1,677	37,323	232	3,545	1,297	38,709	1,162	28,290
SUR ASIA PACÍFICO	8,075	248,292	915	53,517	2,312	76,007	2,043	58,525
SUD ASÁTICA	785	94,580	100	7,535	265	19,840	283	13,344
TRANS EUROPEA	427	11,778	13	178	331	7,890	256	5,733
OESTE CENTRAL AFRICANA	1,922	19,229	636	7,412	3,559	56,737	2,741	33,351
ISRAEL	7	65	N/A	N/A	4	43	4	21
MEDIO ORIENTE	N/A	N/A	N/A	N/A	12	190	11	128
TOTALES	78,647	2,427,509	18,615	393,293	47,325	1,625,482	35,495	1,328,039

PROGRAMA DE ESCUELA SABÁTICA

Servicio de Canto

Bienvenida

Lectura Bíblica - 1 Juan 3:1

Oración

¿Quién soy?

Opcional: comenzar el programa con una representación del Himno “¿Quién soy yo?” (Casting Crowns).

Juan: ¿Quién soy? ¿Por qué estoy realmente aquí? ¿Cuál es mi propósito? ¡Sólo soy un muchacho! Nadie especial.

Voz: Pero ustedes son linaje escogido, real sacerdocio, nación santa, pueblo peculiar; para que anunciéis las virtudes de aquel que os llamó de las tinieblas a su luz admirable.

Juan: ¿Elegido? ¿Real? ¿Santo? ¿Peculiar? ¿Yo?

Voz: Sí Juan. ¡Tú! Antes de que te formaras en el vientre de tu madre, ¡te conocí! Sé cuántos cabellos tienes en la cabeza. ¡Te conozco! ¡Eres mío!

Juan: Eso suena bien. Pero no soy especial, y además soy muy joven

Voz: Eres especial porque te hice. Doblemente especial porque te redimí. Podría ser más fácil si te mostrara algunos ejemplos prácticos. Déjame comenzar con el gran Samuel.

Samuel: Soy Samuel. Mi nombre significa que Dios ha escuchado. Mi madre oró por mí. Quiero decir, realmente oró por mí ya que era estéril. En oración le prometió a Dios que, si Él le daba un hijo, ella lo devolvería al Señor. Y eso es justo lo que hizo. Fui criado en el templo y separado para el servicio de Dios. Mi madre me enseñó a amar a Dios y a pasar tiempo en comunión con Él.

Una noche Dios me habló, aunque al principio no me di cuenta de que era Él. Pensé que era Elí, el Sumo Sacerdote. Finalmente, Elí se dio cuenta de que debía ser el Señor y me indicó que respondiera: "Habla Señor, porque tu siervo escucha". Así que me convertí en el último juez de Israel. Dios me vio como un niño y me eligió para su servicio. ¡Cualquiera puede ser usado por Él!

Voz: ¿Ves lo que quiero decir Juan? Samuel fue llamado cuando era niño y pasó a juzgar a Israel durante 80 años.

Juan: Hmm. De acuerdo. Pero Samuel fue especial. Dios respondió la oración

de su madre por un hijo.

Voz: Tú fuiste la respuesta a la oración de alguien. Ningún niño nace por casualidad. ¿Pero qué hay de David?

Juan: ¿Qué pasa con él?

Voz: Quizás tenga más sentido para ti si él mismo te lo dice.

David: Hola, soy David. Es posible que hayas oído hablar de mí. Un pastorcillo convertido en rey. Cuando Samuel vino en busca de un rey, papá no pensó en mí. ¡Pero Dios sí lo hizo! Él vio mi potencial. Aunque fui ungido rey, yo seguía siendo la persona que cuidaba las ovejas de la familia. Visité la guerra en la que mis hermanos ayudaron a luchar y descubrí que mi pueblo tenía miedo del gigante Goliat. Aunque era muy joven, yo ya había probado a Dios una y otra vez. Tu sabes, trabajar con ovejas me enseñó paciencia y me hizo confiar en Dios. ¿Cómo podría un muchachito proteger a todas las ovejas sin la ayuda de Dios? Sabía que Dios podía ayudarme, así que con la honda que el Señor me había ayudado a usar muchas veces antes y una piedra, pude matar a Goliat. Se comprobó que Dios es Todopoderoso. Sólo Dios convierte a un pastorcillo en un poderoso rey.

Voz: Estoy seguro de que ahora te será más claro.

Juan: Sí, un poco.

Voz: Pasar tiempo estudiando la Biblia te ayudará a comprenderme más y realmente entender tu propósito en la vida. Creo que deberíamos detenernos para disfrutar de algunos momentos de estudio de las Sagradas Escrituras.

Oración para el estudio de la Lección

Estudio de la Lección

Música especial

Juan: Puedo ver más claro ahora. La duda se está alejando de mí

Voz: ¡Excelente! Tus circunstancias y antecedentes no tienen impacto en lo especial que eres para mí. Una vez que confías en mí y me permites dirigirte, cosas maravillosas pueden sucederte. La historia de Esther se trata de eso.

Esther: una joven huérfana, cautiva en un país extraño; muchas personas esperarían poco o nada para mí. Pero Jehová tenía planes más grandes para mi vida. Mi primo Mardoqueo me adoptó y me enseñó el camino del Señor. Cuando el rey buscó una nueva reina fui llevada al palacio por mi belleza. Dios me hizo hallar gracia, primero delante de los eunucos y luego delante del rey. Como reina enfrenté una crisis cuando Amán trató de conspirar para matar a mi gente. Mi primo Mardoqueo

me dijo que quizá había llegado al reino para un momento como este. Después de ayunar y orar, me acerqué al rey, los planes de Amán fueron descubiertos y fue ejecutado en la horca que había preparado para Mardoqueo. Yo veía sólo a una niña huérfana, pero Dios vio una reina. Pensé que sólo era una mujer joven, pero Dios vio a una libertadora para su pueblo. Dios puede usar a cualquiera.

Voz: Podría contarte muchas historias de jóvenes que han sido usados por Dios: José, Daniel, Ananías, Misael y Azarías, innumerables personas.

Juan: Sí. ¡Me doy cuenta! Soy especial porque soy tuyo. Me hiciste y luego me redimiste. ¿Quién soy? ¡Soy un hijo del Rey! ¡Soy especial! Fui maravillosamente hecho.

¿Quién soy yo, Señor? ¿Qué ves en mí?

¿Qué te viene a la mente cuando me miras?

Yo veo un pedazo de piedra dura y sin atractivo, pero tú ves un diamante.

Yo veo a un muchacho que no está a la altura, pero tú ves potencial.

Otros vieron a un pastorcillo, pero tú viste un rey.

Donde sólo había notas revueltas, tú formaste una hermosa melodía.

¡Mi verdadero potencial aún está por verse!

Voz: Ahora lo estás notando, comienzas a darte cuenta de que tienes tu identidad en mí. “Tu eres parte de un linaje escogido, un real sacerdocio, una nación santa, un pueblo peculiar; para que anuncien las virtudes de aquel que los llamó de las tinieblas a su luz admirable”.

Música especial

Oración final

PROGRAMA SUGERENTE

- Introducción
- Escuela Sabática
- Video de cuenta regresiva
- Entrada de los Conquistadores (música especial)
- Himno del Conquistador
- Voto y Ley
- Bienvenida, presentaciones y anuncios
- Video - Mensaje de los Directores mundiales y de División
- Servicio de canto
- Oración
- Diezmos y ofrendas
- Especial (puede ser música, poema o canto escenificado)
- Lectura Bíblica
- Sermón: ¿Cuál es tu nombre?
- Himno de llamado
- Himno final
- Oración de clausura
- Comida especial
- Actividades misioneras y de servicio comunitario
- Programa vespertino
 - Concierto o Drama
 - Informe de lo realizado por el Club durante el servicio comunitario
 - Historia de los Conquistadores – Video
 - Bautismos (se pueden realizar durante el Culto Divino)
- Oración de clausura
- Actividad social

SERMÓN

¿CUÁL ES TU NOMBRE?

I. Introducción

A. Jacob y Esaú son los gemelos más famosos de la historia bíblica.

1. Nacieron el mismo día (Génesis 25:24).
2. Cuando pensamos en hermanos "gemelos", pensamos en personas que son cercanas y tienen una relación especial entre ellas.
3. Sin embargo, Jacob y Esaú no se llevaban bien. En realidad, la Biblia dice que peleaban, incluso dentro del vientre de su madre (Génesis 25:22).
4. Esa batalla continuaría entre ellos, no sólo hasta el final de sus vidas, sino incluso después de su muerte con las naciones que formaron sus descendientes (Génesis 25:23).

B. Un nombre maldito

1. El más joven de los gemelos era Jacob. Tradicionalmente, el nombre Jacob se interpreta como "engañador" (Génesis 25:26; 27:36; Jeremías 9:3).
2. ¿Puedes imaginar a tus padres llamándote "engañador"? ¡Yo cambiaría mi nombre en la primera oportunidad que tuviera!
3. Jacob intentó hacer algo similar. Siempre quiso ser quien no era, quiso tener un nombre que no era el suyo.
4. Te cuento esta historia porque es posible que se relacione con algo que está sucediendo en lo más profundo de tu vida.
5. En los tiempos bíblicos, un nombre se relacionaba con la identidad de la persona, con su futuro y destino (Gén. 4:1, 25; 5:29; 16:15; 17:5, 6; 1 Sam. 25:25).
6. Muchos jóvenes y niños, independientemente de lo que digan o de lo que muestren, no están realmente contentos con quiénes son o con quiénes creen que son.
7. En realidad, en lo profundo de nosotros, cuando somos conscientes de lo que somos, el deseo de ser diferentes despierta. Un deseo de liberarnos de esa identidad que nos esclaviza y marca nuestro destino.
8. Hoy, en la historia de Jacob "el engañador", podrás descubrir cómo enfrentar ese aspecto tuyo que detestas. Aprenderás cómo Dios puede ayudarte a ser quien siempre quisiste ser.
9. Y lo más importante, Dios puede transformarte en la persona que Él siempre quiso que tú fueras, en el ser que planeó desde antes de la fundación del mundo.

II. ¿Quién eres tú?

- A. Jacob siempre quiso ser su hermano.
 - 1. Dando honor a su nombre, enredó a su hermano en un trato que lo despojó de sus derechos como el "primer hijo": la bendición de la primogenitura a cambio de alimentos que muy bien podría haber compartido gratuitamente con Esaú (Génesis 25: 29-34).
 - 2. Algunos de nosotros hemos crecido con alguien que ha sido nuestra sombra; alguien a quien hemos considerado mejor que nosotros, o que recibe más privilegios. Es posible que alguien haya robado las oportunidades que siempre creíste que eran tuyas. Hay alguien que tiene lo que querías tener o es quien querías ser.
 - 3. Sin embargo, siempre es una tragedia cuando negamos nuestra identidad para convertirnos en otra persona. El camino a la transformación personal pasa por el reconocimiento de quiénes somos, no su negación. Si no aceptamos quiénes somos, nunca tendremos una idea de lo que tenemos que hacer para ser lo que siempre quisimos ser.
- B. Dios tiene una bendición para Jacob. Sin embargo, su padre tenía una bendición para su hermano.
 - 1. Antes de que él naciera, Dios había determinado que Jacob, aunque era más joven que su hermano, recibiría la bendición del mayor (Génesis 25:23). Esto indica que la bendición de Jacob estaba asegurada en la promesa de Dios.
 - 2. La Biblia dice que hemos sido elegidos "antes de la fundación del mundo" para recibir "todas las bendiciones espirituales en Cristo" (Efesios 1:3, 4).
 - 3. Debido a cómo sucedieron las cosas, no sabemos cómo Dios se proponía alcanzar su plan. El hecho es que Jacob no estaba pensando en la bendición que Dios tenía para él. Estaba preocupado por la bendición que su padre planeaba darle a su hermano.
 - 4. No tienes que robar una bendición. Dios tiene una para ti. No tienes que ser otra persona para ser bendecido. Tal como eres, Dios quiere bendecirte. Es precisamente esa bendición la que te transformará en la persona que Dios quiere que seas.
- C. Una identidad equivocada trae como consecuencia bendiciones equivocadas.
 - 1. Llegó el momento en que Isaac debía darle a su hijo mayor la bendición que tenía para él. Esaú había cambiado su primogenitura por comida; ahora su padre pidió comida para bendecirlo (Génesis 27: 1-4).
 - 2. Mientras Esaú salía a buscar la comida, Jacob se presentó ante Isaac cubierto pieles y con la ropa de su hermano (Génesis 27: 14-18).
 - 3. Para recibir la bendición de su padre, Jacob tuvo que pretender ser otra persona. Pero asumir una identidad falsa lo haría perder la verdadera bendición de Dios.
 - 4. Cuando se presentó ante su padre, este le preguntó: "¿Quién eres?" (Génesis 27:18).

5. Isaac tenía una bendición para Esaú, no para Jacob, y quería asegurarse de que estaba bendiciendo a la persona correcta.
6. Ese fue el momento decisivo para Jacob: ¿hablaría la verdad y aceptaría su identidad? ¿Le confesaría a su padre que no era quien pretendía ser? Jacob decidió hacer lo opuesto y respondió: "Yo soy Esaú, tu primogénito" (Génesis 27:19).
7. Cuando Jacob dijo que él era "Esaú", estaba engañando a su padre, y al hacerlo, estaba dando honor a su nombre, que significa "engañador". Por lo tanto, al negar su identidad, Jacob logró lo contrario, la confirmó.
8. Nunca habrá una transformación real en nuestras vidas al negar quienes somos. No importa cuán negativa sea nuestra experiencia, nuestro pasado o nuestro presente, no podemos pretender ser quienes no somos. Cualquier beneficio que se reciba negando la identidad propia, es un "beneficio" falso.
9. No se pueden recibir bendiciones al negar que eres un pecador, que tienes adicciones, que hay hábitos que te controlan, que ocultas tus traumas, que eres una persona necesitada de ayuda. Todos los beneficios que recibes mientras niegas quién eres son una trampa satánica.
10. En apariencia, Jacob recibió la bendición. Pero esa no fue su bendición, fue la bendición de su hermano. Muchos creen que han sido cambiados y transformados cuando están viviendo las bendiciones de otras personas. Asumir el comportamiento o la identidad de otros, es el fundamento de la hipocresía espiritual, no de la transformación divina.

III. Bendíceme

A. Jacob tuvo que enfrentar su pasado.

1. Pasaron varios años, Jacob era adulto, tenía muchos hijos y estaba preocupado por su futuro. Sabía que su hermano lo estaba buscando y temía por su vida (Génesis 32:6-8).
2. Elena G. de White dice: "El error que había inducido a Jacob al pecado de alcanzar la primogenitura por medio de un engaño, ahora le fue claramente manifestado" (P.P. 197), y ahora tiene miedo de que Dios le permita a Esaú quitarle la vida. Había engañado a su hermano. ¿Esaú se vengaría?
3. El plan de Dios para ti y para mí siempre incluye un encuentro con el pasado. La bendición de la transformación divina siempre comienza, no sólo con quién eres sino también con quién has sido.
4. Jacob tuvo que enfrentar a su hermano; tuvo que confrontar su identidad falsa. Fue durante este tiempo de miedo e inestabilidad emocional que Dios se le apareció en forma humana. La Biblia dice que "un hombre" peleó con Jacob (Génesis 32:24). Tal vez Jacob pensó que era su hermano que había venido a matarlo, pero era Dios.
5. Kent Hughes aclara que Jacob no vio la lucha por lo que era: una parábola de toda su vida. "A lo largo de la larga narración, la vida de Jacob ha sido caracterizada como una lucha. Jacob había luchado con su hermano (25:22), luego con su padre (capítulo 27), luego con su

suegro (capítulos 29-31), y ahora con Dios (capítulo 32). Jacob siempre había luchado, tanto con el hombre como con Dios".

6. Elena G. de White señala que "era Cristo, el Ángel del pacto, el que se había revelado a Jacob" (P.P. 197), fue Jesús con quien luchó, y a quien se aferró con fuerza hasta que recibió la bendición. Al enfrentar tu pasado, a medida que desenmascaras la identidad falsificada, aunque sea un proceso doloroso, descubrirás a Dios. Él es quien nos guía a través de esta etapa de dolor y descubrimiento.

B. No te dejaré, si no me bendices.

1. Cuando Jacob descubrió que era Dios quien peleaba con él, le dijo: "No te dejaré ir, si no me bendices" (Génesis 32:26). Se dio cuenta de que había robado la bendición de los hombres, pero carecía de la bendición de Dios. Había cambiado su identidad para complacer a los demás, pero no había agradado a Dios. Todavía no era lo que él quería ser.
2. Este encuentro con Dios le brindó la oportunidad de rectificar su pasado y restaurar su futuro. ¿Le daría Dios la bendición que su alma deseaba?

IV. ¿Cómo te llamas?

A. No hay bendición si no reconoces quién eres.

1. Jacob pidió la bendición y Dios le preguntó: "¿Cuál es tu nombre?" (Génesis 32:27). Esa pregunta era equivalente a la que su padre le había hecho cuando se estaba haciendo pasar por su hermano.
2. En el contexto bíblico, divulgar su nombre podría ser un acto de auto revelación, una revelación de su carácter, su identidad más profunda.
3. Ante su padre, Jacob fingió ser otra persona, y lo único que recibió fue una falsa bendición basada en un fraude, que al final reafirmó que él siempre sería el mismo, Jacob, un "engañador". ¿Cometería Jacob el mismo error delante de Dios?

B. Soy Jacob.

1. Afortunadamente, la Biblia relata que Jacob respondió: "Yo soy Jacob" (Génesis 32:27). Aquí tenemos una confesión de culpabilidad: "Soy un estafador. Soy un engañador. Soy suplantador. ¡Me llamo justamente Jacob, porque engañé a mi hermano dos veces!" (Véase 27:36).
2. Jacob decidió reconocer quién era y descubrir su verdadera identidad. Esa fue su oportunidad de redimir su pasado y asegurar su futuro y Jacob la aprovechó.
3. Esta confesión evocó una gracia asombrosa y transformadora, porque en vez de simplemente bendecirlo, Dios cambió el nombre de Jacob, anunciando a un nuevo personaje.
4. Cuando Jacob confesó que era un "engañador", dijo la verdad, y eso es contrario a ser un "engañador".
5. En otras palabras, en el momento en que aceptó que él era "Jacob",

Jacob dejó de ser Jacob. En el momento de confesar que era un engañador, el engañador dejó de ser un "engañador". En el momento de aceptar quiénes fuimos, nos volvemos libres de lo que somos, para llegar a ser lo que queríamos ser.

V. Un nuevo nombre

A. Dios cambió mi nombre

1. Según el relato bíblico, Dios le dijo: "Ya no se llamará tu nombre Jacob, sino Israel; porque peleaste con Dios y con los hombres, y has vencido" (Génesis 32:28).
2. Después de que Jacob reconoció quién era, Dios lo preparó para ser quien quería ser. Cuando dijo su nombre, se le dio el derecho de tener un nuevo nombre.

B. Tu nuevo nombre no tiene nada que ver con tu pasado, sino con tu futuro.

1. El nombre "Israel" significa "el que luchó con Dios (y prevaleció)".
2. Jacob no será más un engañador, sino un "vencedor". Su nombre anterior lo unía a su pasado; su nuevo nombre le aseguró que, sin importar las batallas que tendría que enfrentar en la vida, sería un vencedor.
3. Dios es el ser más poderoso del universo, cuando peleas con Él y ganas, nunca enfrentarás un desafío mayor. Si vences con Dios, tu futuro está garantizado.
4. Para alcanzar la bendición divina en nuestra lucha personal con Dios, primero es necesario reconocer quiénes somos. "Si confesamos nuestros pecados, Él es fiel y justo para perdonar nuestros pecados y limpiarnos de toda maldad" (1 Juan 1:9).

VI. Conclusión

A. La vida de Jacob es la historia de la gracia implacable: la gracia tenaz, la gracia esforzada y la gracia renovadora.

1. Tenaz porque esa oportunidad no la dejaría ir.
2. Esforzada porque permaneció luchando.
3. Renovadora porque cambió su físico (Jacob quedó cojo) y su carácter.

B. Dentro de ti existe una incomodidad con la persona que eres hoy. En lo más profundo de tu ser, quieres cambiar. Si reconoces quién eres y te pones en las manos de Dios, Él es poderoso para perdonarte, restaurarte y transformarte.

C. Jacob vivió su vida con una identidad falsa. Detestó quién era y, lo que es peor, pretendió ser quien no era. Pero después de su encuentro con Dios, descubrió su verdadera identidad y vocación. Ahora era un vencedor en el Nombre y con el poder de Dios.

D. También puedes tener ese maravilloso encuentro. No tienes que ser un

hipócrita. No tienes que fingir o simular lo que no eres. Dios realmente transformará tu vida y demostrará en ti su poder. Él está esperando encontrarte a solas, para tener esa lucha transformadora contigo. Podrá ser doloroso, pero seguramente será transformador y restaurador.

- E. ¿Quieres tener ese encuentro? Dios está aquí hoy. Esta batalla puede iniciar ahora. Confiesa a Él quién eres y deja que Él te transforme en el ser maravilloso que él planeó desde antes de la fundación del mundo.

VII. Llamado y oración

IDEAS PARA SERVICIOS A LA COMUNIDAD

"Tú debes ser el cambio que deseas ver en el mundo" (Mahatma Gandhi).

Nota: Los servicios comunitarios deben adaptarse a su área. Sea creativo y sirva a su comunidad según sea necesario. Además, recuerde obtener la aprobación de la junta directiva de su Iglesia local, trabajando en coordinación con el Director de Servicios Comunitarios o Ministerios Personales.

VISITA A LOS ABUELITOS

1. Visite un hogar de ancianos.
2. Obsequiar flores.
3. Presentar un canto escenificado.
4. Organizar un servicio religioso para un hogar de ancianos.

PARA QUIENES NO TIENEN HOGAR

1. Prepare comida casera para los residentes de un albergue.
2. Regale ropa en buen estado.
3. Prepare y obsequie paquetes de higiene personal (jabón, cepillo, pasta dental, crema, rastrillo, etc.).

HOSPITAL

1. Llevar comida para los familiares de los pacientes.
2. Cantar, leer la Biblia y orar por los enfermos

IDEAS GENERALES

1. Regalar agua.
2. Donar sangre.
3. Entregar despensa y/o comidas a personas mayores o a alguien necesitado.
4. Donar materiales de arte para niños de alguna casa hogar.
5. Organizar una feria de salud que ofrezca consultas gratuitas.
6. Organizar una marcha o un desfile por una causa.
7. Crea una tarjeta de agradecimiento o llevar una canasta de frutas al cuartel de bomberos o a la estación de policía.

"No quiero que mi vida se defina por lo que está grabado en una lápida. Quiero que se defina por lo que está grabado en las vidas y corazones de aquellos a quienes he tocado" (Steve Maraboli).

IDEAS PARA JUEGOS SOCIALES

JUEGOS EN CIRCULO

1. CRÍQUET SOBRE UN CUBO

Se forman dos bandos, el que trata de pegarle a la pelota y el que la lanza. El # 1 del primer bando se sube sobre un cubo, puesto boca abajo en el centro de un círculo del mayor diámetro que permita el local, y armado de una cachiporra o bat de 45 centímetros de longitud. El otro bando, lanzando la pelota por debajo del hombro y desde afuera del círculo, trata de pegarle al cubo. Los bandos se turnan con la cachiporra. Si un jugador logra pegarle a la pelota, equivale a dos carreras: si no le pega a la pelota, pero ésta tampoco le pega al cubo, equivale a una carrera. Si la pelota le pega al cubo o el de la cachiporra se cae de éste, el jugador queda fuera del juego. El bando que se anota el mayor número de carreras es el que gana.

2. ÁGIL

Los jugadores se forman en círculo, con uno de ellos en el centro y éste trata de interceptar una pelota que se lanzan entre sí de un lado a otro los que forman el círculo. Si logra hacerlo, pasa a ocupar el lugar del que lanzó la pelota. La pelota debe ser lanzada a gran velocidad y a una altura no mayor que la de los hombros de los jugadores. Este es otro juego sencillo y muy popular.

3. ALCANZAR

Dos bandos forman un círculo, viendo hacia el centro y alternando los de un bando con los del otro. Los jefes de cada bando se colocan en puntos opuestos del círculo, cada uno llevando consigo una pelota de distinto color: las pelotas son pasadas por cada jugador al de su bando colocado a su derecha. Si una pelota se cae, deberá ser atrapada por el que la dejó caer, quien deberá volver a su lugar antes de continuar. El bando cuya pelota rebasa a la de los contrarios es el que gana.

4. ATAQUE ARROLLADOR

Se forma un círculo, en el centro del cual se coloca un equipo. Se puede utilizar una pelota pequeña, una de tenis o una funda de pelota de fútbol rellena de trapos, con la cual, a la voz "ya", se trata de pegarles a los del equipo que se encuentra en el centro, quienes tratarán de evitar ser tocados y permanecer en el centro el mayor tiempo posible. El jugador que ha sido tocado sale del círculo. Este juego es muy popular, muy activo y desarrolla eficazmente la perspicacia.

Variación. Un Jugador de los del centro que atrape la pelota llama a alguno de los que han sido sacados del círculo.

5. BORRAR LA SONRISA

Se forma un círculo, todos sonriendo. El monitor se pasa la mano por la cara en ademán de borrar la sonrisa y, conforme lo hace, todos los demás deben imitarlo. El que sonría fuera de tiempo sale del juego. El Monitor sonríe o borra la

sonrisa alternativamente, hasta que sólo él y otro quedan en juego o hasta que todos se han atacado de risa y ya no pueden permanecer serios.

6. CANGREJOS

Se pinta un círculo sobre el piso y dentro de él se coloca un jugador por cada equipo sentado en cuclillas, con las manos entrelazadas alrededor de los tobillos. Los ahí reunidos tratan de sacarse del círculo unos a otros. Basta que un jugador saque uno de los pies fuera del círculo o que desenlace sus manos para que quede fuera del juego. El que permanece dentro hasta el final obtiene una nota buena para su equipo.

7. CARRERA DE PELOTA

Los jugadores se colocan en círculo y uno de ellos fuera de éste. Una pelota es pasada alrededor del círculo en tanto que el jugador que está fuera corre tratando de dar el mayor número de vueltas alrededor del círculo mientras la pelota da dos. El que logra dar el mayor número de vueltas es el que gana.

8. CORREO

Los jugadores se forman en círculo alrededor del local, asignándose a cada uno el nombre de una población. Otro jugador se coloca en el centro y el monitor dice en alta voz los nombres de dos poblaciones seguidos de la palabra: "carta", "bulto", o "telegrama". Las poblaciones mencionadas tratan de cambiar de lugares sustituyéndose la una a la otra, y el que está en el centro trata de ocupar uno de los lugares vacantes. "Carta" significa que cambiarán de lugares andando, "Bulto" que se cambiarán brincando en un pie o caminado a gatas, y "telegrama", corriendo. La forma de caminar incluye al que está en el centro. Variación. El jugador colocado en el centro tiene los ojos vendados y trata de tocar a uno de los dos que cambian de lugar. No tiene ni que brincar en un pie ni que caminar a gatas.

9. CREPÚSCULO

Se forma en círculo. Uno de los jugadores colocado al centro hace girar sobre el piso un plato de aluminio, al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los jugadores que forman el círculo: el cual tiene que atrapar antes de que caiga al suelo; si lo logra ocupa el lugar del centro y será él quien girará el plato. Si no, vuelve a ocupar su lugar y el que originalmente se encontraba en el centro continúa.

10. CUERDA ROTATORIA

Se forma un círculo de tres a cuatro metros y medio de diámetro, y en el centro se ubica un jugador con una cuerda, a cuya punta se ata algo que pese, como la funda de una pelota de fútbol rellena. Haciendo girar la cuerda, el jugador trata de pegar en los pies a los que forman el círculo, quienes al ver venir la pelota saltan para evitar el golpe, saliendo del juego los que llegan a ser tocados (ya sea por la pelota o por la cuerda) hasta que sólo queda un jugador, que será el triunfador.

Variación. Alzar más o menos la pelota o aumentar la velocidad.

11. DEFENSA DE LA BOTELLA

Utilizando una tiza, sobre el suelo se trazan dos círculos concéntricos. El interior de dos metros de diámetro y el exterior de cuatro y medio. En el centro del círculo pequeño se coloca una botella, y uno de los bandos se distribuye alrededor de este círculo por el lado de afuera. El otro bando, usando una o dos pelotas, de más o menos dos kilos cada una, y colocado a su arbitrio fuera del círculo grande, trata de pegarle a la botella, mientras los del otro bando la defienden con sus cuerpos, manos y pies, lanzando la pelota cuando llega hasta ellos lo más lejos posible. Los del círculo exterior pueden entrar dentro de éste a recoger la pelota; pero no pueden lanzarla sino cuando ya se encuentren de nuevo fuera de su propio círculo.

12. DOS NUNCA TRES

Los jugadores se forman por parejas en dos círculos, uno detrás del otro y viendo hacia el centro. Uno de los jugadores corretea a otro y cuando el fugitivo se detiene frente a una pareja el de atrás se convierte en fugitivo. Cuando el fugitivo es tocado por su perseguidor se invierten los papeles. Primera variación. Las parejas se colocan uno frente al otro dándose las manos para formar una caja en la cual pueden refugiarse los fugitivos, y cuando uno lo hace así, el del lado de afuera de la caja se convierte en fugitivo. Segunda variación. Al sonar el silbato los fugitivos se convierten en perseguidores y viceversa.

13. EL ANILLO

Los jugadores se sientan en círculo sosteniendo una cuerda pasada por un anillo. Otro jugador se coloca de pie en el centro y trata de atrapar al que tenga el anillo en sus manos, pues éste se hace circular de mano en mano, tratando de que el que está en el centro no se dé cuenta de quién lo tiene. Si alguno es atrapado con el anillo en la mano éste pasa al centro. Este juego es muy sencillo, pero muy divertido.

JUEGOS DE RELEVOS

1. DERECHA O IZQUIERDA

Un monitor por cada equipo se coloca en el extremo opuesto del cuarto, llevando consigo una moneda o un objeto parecido. Coloca sus manos a la espalda y se pasa la moneda de una a otra mano volviendo en seguida a poner las manos enfrente. Cada jugador, por turno, corre y toca la mano donde él cree que está la moneda. Si acierta, regresa con su equipo para dar la salida al segundo jugador. Si no acierta, va a su equipo y regresa a hacer un segundo intento de adivinar. Mientras el jugador va y viene, el monitor vuelve a llevar sus manos a la espalda para cambiar de sitio la moneda. El jugador continúa y viniendo hasta que acierta con la mano en que se encuentra la moneda. Cuando todos los integrantes de un equipo aciertan a la mano que tiene la moneda, se acaba el juego.

2. A GATAS HACIA ATRÁS

Cada jugador, por turno, corre hacia un punto determinado y regresa a su lugar a gatas y hacia atrás. El siguiente jugador no se mueve de su puesto hasta que su predecesor, ya de pie, ocupa el lugar que le corresponde en la línea.

3. ACROBACIA

Inmediatamente enfrente de cada equipo se coloca una botella, con una pelota en equilibrio sobre su boca. Unos cuantos metros más lejos se coloca otra botella y más lejos todavía se marca un punto de regreso. Los monitores llevan por turno, a horcadas a un miembro de su equipo, quien sin desmontarse toma la pelota de la primera botella y la coloca en la segunda, yendo después hasta el punto de regreso. De regreso el jinete hace lo contrario. toma la pelota de la botella sobre la cual se encuentra y la coloca de nuevo en la primera. Si la pelota se cae de alguna de las botellas debe ser recolocada sin que el jinete se desmonte para recogerla.

4. ÁNGELES VOLADORES

Los equipos se forman en hileras, sentados sus miembros sobre el suelo con el más grande enfrente y el más pequeño atrás. El #1 de cada equipo, llevando al #2 en brazos, corre con él al extremo opuesto del salón, donde lo pone en pie. El #2 regresa, toma en brazos al #3 y lo lleva al otro extremo del salón, como el #1 lo hizo con él. Así continúa el juego hasta que uno de los equipos tiene a todos sus componentes sentados de nuevo en hilera, al otro extremo del salón.

5. ANTORCHA OLÍMPICA

A la voz "ya" el #1, que está provisto de una antorcha eléctrica, la enciende y la apaga rápidamente y la pasa al #2, quien nuevamente la enciende y apaga rápidamente y la pasa al #3, continuando así hasta el último del equipo, quien la deja encendida mientras corre a ponerse a la cabeza del equipo, entregándosela al nuevo #2, quien procede de igual manera y así continúa el juego. El local debe estar a oscuras.

6. ARCOS

Los equipos se forman con sus miembros tomados de las manos, con los brazos extendidos y los espacios entre unos y otros numerados. El monitor dice un número y el último del equipo corre a pasar por aquel espacio seguido por el resto, sin soltarse de las manos. Los jugadores de cada lado del espacio dan la vuelta cuando el último ha pasado y los equipos se encuentran de nuevo en línea. El equipo que lo hace más aprisa sin soltarse de las manos es el que gana.

7. ARO DE CUERDA

Los equipos, en hileras, se sientan en el suelo. A cada equipo se le da una cuerda en forma de aro, de 50 centímetros de diámetro. Cada jugador, por turno, sin ponerse de pie pasa su cuerpo por el aro, comenzando por los pies y sacándolo por la cabeza, continuando así cada uno de los jugadores. Cuando el aro llega al último de éstos, éste vuelve a pasar su cuerpo por el aro; pero esta vez comenzando por la cabeza y terminando por los pies. El equipo cuyo aro regresa primero al frente es el que gana. Variación. Cuando el aro ha llegado al último de los jugadores, éste corre a colocarse a la cabeza de la fila y principia de nuevo hasta que el primero de los jugadores haya ocupado de nuevo el primer lugar de la fila.

8. ARTÍCULOS DE GUERRA

A cierta distancia, y al frente de cada equipo, se coloca un montón de objetos diversos en número igual al de jugadores de cada equipo, menos uno. Cada jugador corre, levanta los objetos y regresa corriendo por un lado de su equipo, entregando un artículo a cada uno. Los recoge de nuevo y regresa a colocarlos donde estaba el montón. Por último, regresa a dar la salida al siguiente jugador. El jugador que tire un artículo deberá levantararlo y empezar de nuevo desde su lugar.

JUEGOS DE REUNIÓN

1. BOLLOS COLGADOS

Los equipos se forman en fila. Frente a cada uno de sus componentes se cuelga un bollo pendiendo de un cordel. Cada jugador, por turno, corre hacia el bollo y se lo come sin hacer uso de sus manos y regresa a dar la salida al siguiente. El primer equipo que termine sus bollos es el que gana.

2. BUEN PERRO

Los equipos se forman en fila. Cada jugador por turno recorre la pista llevando en equilibrio sobre su nariz un terrón de azúcar. Si se le cae deberá retroceder al punto de partida y principiar de nuevo. Cuando llegue al final de la pista, dará la salida al siguiente jugador, poniéndose el terrón de azúcar en la boca y comiéndolo. El primer equipo que termine es el que gana.

3. CAMPANAS

Cuélguese del techo y cerca de éste un aro del cual penda una campana. El objeto del juego es lanzar una pelota de tenis por dentro del aro, tocando la campana. Se otorgan tres puntos por hacer sonar la campana y cinco por hacerla sonar pasando la pelota por dentro del aro. Los equipos se forman en línea, cerca del lugar donde van a actuar. El #1 de uno de los equipos lanza la pelota, mientras que el #1 del otro equipo aguarda del otro lado para recibir la pelota e intentar pasarla por el aro. Entre tanto, el #2 del primer equipo ocupa el lugar dejado por el #1, para recoger la pelota que lanza el siguiente y así, por rotación, van actuando todos los miembros de los equipos, hasta que uno de ellos llegue al total de 150 puntos y gana.

4. CARRERA DE GUISANTES EN FORMA GEOMÉTRICA

Se colocan tantos platos, como equipos compitan. a distancias iguales unos de otros (si hay cuatro equipos se colocan en forma de cuadro; si los equipos son cinco en forma de pentágono). En cada plato hay tantos guisantes como jugadores en el equipo. Cada equipo trata de recoger los guisantes de su plato, uno por uno, y colocarlos en el segundo plato a su derecha. Ningún jugador puede tomar más de un guisante cada vez y deberá llevarlo consigo hasta el segundo plato y no aventarlo. Los equipos pueden formar cadenas. El equipo que al final del tiempo señalado tenga menos frijoles en su plato es el que gana.

5. CARRERA DE OBSTÁCULOS DESAPARECIDOS

Se traza una pista con obstáculos sencillos y se hace pasar sobre ella a los jugadores, haciéndoles apreciar las distancias a que se encuentren cada uno de los obstáculos y la clase de éstos, etc. En seguida se les vendan los ojos y silenciosamente se retiran los obstáculos de la pista. Hecho esto, se da principio a la carrera, aplaudiendo a aquellos jugadores que buscan el obstáculo. Una vez recorrida la distancia a que se encontraban, se les hace salir para que tomen parte de la diversión. No se permite palpar los obstáculos con las manos o los pies. Los obstáculos pueden ser: un banco que hay que pasar por arriba o por abajo, el curso de un río trazado con tiza que hay que brincar, etc.

6. CARRERA PARA LLENAR UNA BOTELLA

Los equipos se forman en fila. Cada uno cuenta con una palangana llena de agua en un extremo del cuarto, y una botella vacía y una cuchara de te en el otro. El equipo que llene primero la botella hasta un nivel marcado, usando la cuchara, es el que gana. La cuchara pasa de mano en mano de los jugadores y cada uno pone una cucharada de agua en la botella.

7. SIN REÍR

Los jugadores se forman en línea. El monitor da la siguiente orden: "Hacer lo que yo haga sin reír". Los jugadores deben imitar sus acciones lo mejor que les sea posible. El que ría pierde una vida. Un jugador que pierde tres vidas queda fuera de juego.

8. GUIJARROS

Se venda los ojos a todos los jugadores. A uno se le da un guijarro del cual debe deshacerse lo más pronto que le sea posible pasándoselo a otro. El objeto es no tener el guijarro en su poder cuando se enciendan las luces o suene el silbato. El guijarro deberá pasarse a otro en cuanto uno lo ha tocado.

9. PASAR EL SOMBRERO

Los jugadores se forman en círculo. Uno de ellos toma un sombrero y lo coloca sobre la cabeza del que tiene al lado y así sucesivamente pasa el sombrero alrededor del círculo. El jugador a quien la señal convenida sorprenda con el sombrero en la mano o puesto, se sienta. El que permanece de pie al último es el que gana.

Variación. Se pueden usar varios sombreros a la vez.